



B.5

MODEL INTERVENSI PERLINDUNGAN BAGI REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE DAN *MOBILE* *TECHNOLOGY* DI INDONESIA

Disusun berdasarkan Hasil Penelitian Hibah Bersaing 2010-2011
dan Hibah Strategis Nasional Tahun 2012-2013

Oleh:

KELOMPOK RISET *SCIENCE, TECHNOLOGY, AND SOCIETY*

Sri Tiatri, Jap Tji Beng, Edo Sebastian Jaya,
Retha Arjadi, & Viny Christanti

LEMBAGA PENELITIAN DAN PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2013



Daftar Isi

Pengantar	1
Daftar Isi	4
 BAB I Era Game Online	6
 BAB II Anak dan Remaja di Indonesia	7
2.1 Batasan Anak dan Remaja	7
2.2 Anak dan Remaja Dalam Media: Dampak dan Perlindungan	7
2.3 Perilaku Penggunaan <i>Game-online</i> ditinjau dari Pendekatan Kognitif Sosial	9
2.4 <i>Science Technology and Society</i> dan <i>Actor Network Theory</i> : Interdependensi Faktor dan Aktor	10
 BAB III Gambaran Perilaku Terkait Game Online pada Anak dan Remaja Indonesia	13
3.1 Gambaran Data Penelitian	13
3.2 Perilaku dan Dampak Negatif dari Game Online	13
3.2.1 Agresivitas	14
3.2.2 Adiksi/Keterlibatan terhadap Game Online	15
3.3 Faktor Sosial dan Budaya yang Berkontribusi terhadap Dampak Negatif Penggunaan Game-Online di Indonesia	17
 BAB IV Dinamika Faktor yang Memengaruhi Perilaku Bermain Game Online	20
4.1 Model Dinamika Keseluruhan	20
4.2 Diri Siswa: Kecerdasan dan Pengelolaan Diri	21
4.3 Keluarga: Orang tua dan <i>Sibling</i>	22
4.4 Sekolah: Sistem dan Teman Sebaya	22
4.5 Masyarakat: Budaya dan Kegiatan Siswa	23
 BAB V Model Intervensi Perlindungan Bagi Remaja Pengguna Game-Online dan <i>Mobile Technology</i> di Indonesia	25
 BAB VI Metode Pengkajian Model Intervensi Perlindungan	27
6.1 Konteks Penelitian Utama	27
6.2 Partisipan	27
6.3 Lokasi, Waktu, dan Prosedur Penelitian	27

6.4 Teknik Pengumpulan Data	28
6.5 Analisis Data	29
BAB VII Hasil Pengkajian Model Intervensi Perlindungan	30
7.1 Gambaran Hasil Pengkajian	30
7.2 Analisis Perbandingan Temuan di Tegal dan Salatiga	33
BAB VIII Penutup	35
Daftar Pustaka	36